Left connector (edge connector pinout)

Z	GND3	GND2	22
Y	A0	D0	21
X	A1	D1	20
W	A2	D2	19
V	A3	D3	18
U	A4	D4	17
T	A5	D5	16
S	A6	D6	15
R	A7	D7	14
P	A8	DMA	13
N	A9	BA	12
M	A10	ROML	11
L	A11	I/O2	10
K	A12	EXROM	9
J	A13	GAME	8
H	A14	I/O1	7
F	A15	D_CLOCK	6
E	PHI2	R/W	5
D	NMI	IRQ	4
C	RESET	5V	3
B	ROMH	5V=	2
A	GND4	GND1	1

EXROM — DIS
GAME — DIS
GAME jumper 1 2

IC2 (74LS02)

IC2B
5 / 6 PHI2 — 4
74LS02

IC2D
11 / 12 IO1 — 13
74LS02

IC2A
DIS 2 / 3 — 1 EN
LOCK
GND
74LS02

IC2C
8 / 9 GND — 10
74LS02

S3 DTS-6

RESET 1 — 3 GND
2 — 4

IC1 (74LS273)

D2 3	D1	Q1	2	S15
D0 4	D2	Q2	5	S13
D6 7	D3	Q3	6	CE
D7 8	D4	Q4	9	
D4 13	D5	Q5	12	S17
D5 14	D6	Q6	15	S18
D1 17	D7	Q7	16	S14
D3 18	D8	Q8	19	S16
EN 11	CLK			
RESET 1	CLR			

74LS273

DIS
MODE
GND 3 — 1
2

Jumpers

28PIN/32PIN
1 — 3 S17
2 — J17

PIN1
1 — 3
2 — J18

PIN31
1 — 3
2 — JF

SIZE
S18 1 — 3 A13
2

VCC
C2 C3
100 100n

1MB Extension

CE/OE
OE 3 — 2 OE
1
CE

J18
2
1MB
1
CE

1MB Extension
If used, PIN1 jumper must be left open!

IC3 (29F040)

A0 12	A0	D0	13	D0
A1 11	A1	D1	14	D1
A2 10	A2	D2	15	D2
A3 9	A3	D3	17	D3
A4 8	A4	D4	18	D4
A5 7	A5	D5	19	D5
A6 6	A6	D6	20	D6
A7 5	A7	D7	21	D7
A8 27	A8			
A9 26	A9			
A10 23	A10			
A11 25	A11			
A12 4	A12			
S13 28	A13			
S14 29	A14			
S15 3	A15			
S16 2	A16			
J17 30	A17			
J18 1	A18			
		CE	22	CE
		OE	24	OE
		WE	31	JF

29F040

16k image circuit

MD
1 — 2 OE
ROML ——|<|—— D1
ROMH ——|<|—— D2
R1 — VCC

Circuit to be used if there is a need for 16k images.
Used in conjuction with GAME jumper